SUPLEMENTO ESPECIAL REALIZADO POR LOS EXPERTOS DE HOBBY CONSOLAS

EXAMINAMOS A FONDO LA CONSOLA

Todas sus funciones. Lo mejor y lo peor

ANALIZAMOS LOS PRIMEROS LANZAMIENTOS

Street Fighter IV • Nintendogs
Ridge Racer • Pilotwings
Pro Evolution • Lego Star Wars
Samurai Warriors
Super Monkey Ball

TODO SOBRE 3DS



LOS LECTORES LA PRUEBAN Y OPINAN

TODOS LOS JUEGOS QUE VIENEN

Metal Gear, Zelda,
Resident Evil,
Kingdom Hearts,
Profesor Layton...





EL KIOSKO DE MIC___MIC

3DS



SUMARIO

04 LA CONSOLA A FONDO

04 Así es 3DS
06 Funciones
08 Programas preinstalados
12 Valoración y preguntas
14 La opinión de los lectores

16 NOVEDADES

16 Super Street Fighter IV 3D
20 Nintendogs + Cats
22 Ridge Racer 3D
20 Super Monkey Ball 3D
21 Pro Evolution Soccer 2011 3D
24 Pilotwings Resort
25 Lego Star Wars III
25 Samurai Warriors Chronicles

26 LOS 10 JUEGOS MÁS ESPERADOS



26 Metal Gear Solid Snake Eater
27 Zelda: Ocarina of Time
28 Resident Evil Revelations
29 Juegos de Mario
30 Kingdom Hearts 3D
31 Resident Evil Mercenaries
31 Dead or Alive Dimensions
32 Kid Icarus Uprising
33 Profesor Layton
33 Animal Crossing
34 Otros lanzamientos

ASÍ ES 3DS

Este es el aspecto exterior de la nueva consola. A primera vista resulta muy parecida a sus predecesoras DS Lite y DSi: es plegable, tiene dos pantallas y la inferior es táctil. Las diferencias, que son muchas, están en los pequeños detalles.

CARACTERÍSTICAS

Precio: **250 €**
Colores: **Azul y negro**
Medidas: **134x74x21 mm**
Peso: **235 gramos**
Pantalla superior: **3,53" 800x240 (400 píxeles para cada ojo en 3D)**
Pantalla inferior: **3,02" 320x240**



CÁMARA INTERIOR
Esta cámara, al tener un único objetivo, solo hace fotos en dos dimensiones, pero es práctica para tomar auto retratos.

PANTALLA SUPERIOR
Es LCD, la más panorámica de las dos y la única que muestra imágenes 3D (en cambio, no es táctil). En modo 3D muestra dos imágenes ligeramente distintas y entrelazadas, cada una de las cuales es captada por un ojo.

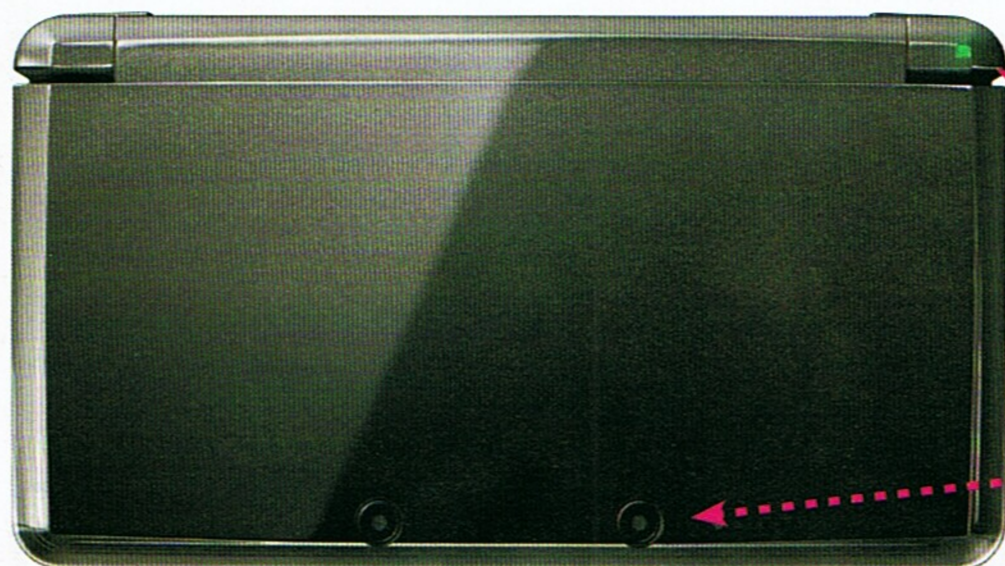
PAD CIRCULAR
Equivale a un stick analógico tradicional y complementa la función de la cruceta. El tacto se parece al del pad de PSP.

PANTALLA INFERIOR
Es LCD. Al igual que ocurre en DS, es la única táctil, pero no puede mostrar imágenes 3D. El brillo se puede ajustar desde el menú de la consola.

BOTÓN HOME
Este botón, que no tenía DSi, permite "congelar" la partida y salir al menú principal. Si lo pulsamos otra vez, volvemos al juego.

ALTAVOCES
Hay 2, uno a cada lado de la pantalla superior. Dan sonido estéreo y pueden emular Surround.

REGULADOR DE PROFUNDIDAD 3D
En su grado más bajo, desconecta el efecto 3D de la pantalla superior. A medida que lo deslizamos hacia arriba, el efecto 3D aumenta su intensidad.



LED DE NOTIFICACIÓN
Si ha ocurrido algún evento de StreetPass, se ilumina en verde (mira la página 6); si un amigo está online, se ilumina en naranja; si hay algún aviso, en azul; y si queda poca batería, en rojo.

CÁMARA EXTERIOR
Con sus dos objetivos, permite hacer fotos en tres dimensiones a una resolución de 640 x 480 píxeles. Usa sensor CMOS.

BOTONES L y R
Funcionan como apoyo y para acceder "al vuelo" a la función de cámara de fotos.

STYLUS
Es retráctil. Mide 7 cm. plegado y 10 desplegado. Se guar en esta ranura.



TOMA DE CORRIENTE
Para conectar el cargador de la consola.

RANURA DE TARJETAS
Permite leer tanto las tarjetas de juego de 3DS como las de DS. Se expulsan presionando ligeramente hacia dentro.

PUERTO INFRARROJOS
Envía señales para que la consola se comunique inalámbricamente.





TOMA DE AURICULARES
Es una entrada jack estándar, compatible con los auriculares comunes.

ORIFICIO PARA CINTA
Permite enlazar una cinta para la muñeca. Así evitaremos que la 3DS se caiga por accidente.

TARJETAS
Las tarjetas de juego de DS y 3DS son algo diferentes. Las de 3DS tienen un saliente para impedir que las metamos por error en una DS.

VOLÚMEN
Ajusta el volumen de la consola. El sonido de obturación cuando tomamos una foto se oye aunque tengamos el volumen bajo.

RANURA DE TARJETA SD
Podemos insertar tarjetas HD o SCHD de hasta 32 GB. Para guardar música o fotos.

INTERRUPTOR WIRELESS
Activa o desactiva las funciones wireless de la consola (jugar mediante WiFi o usar StreetPass). Si lo desconectamos, la duración de la batería aumenta..

BASE DE CARGA
PARA RECARGAR LA BATERÍA usam el cargador normal (el mismo de DSi) o ponem la consola en esta base, que viene de serie y si para no gastar batería cuando la tenemos en reposo



LAS FUNCIONES DE LA CONSOLA

Mostrar imágenes en tres dimensiones es el aspecto más conocido de la consola, pero 3DS viene preparada "de serie" para realizar otras funciones especiales que pueden cambiar vuestra forma de jugar. No os las perdáis.

AUTOESTEREOSCOPIA

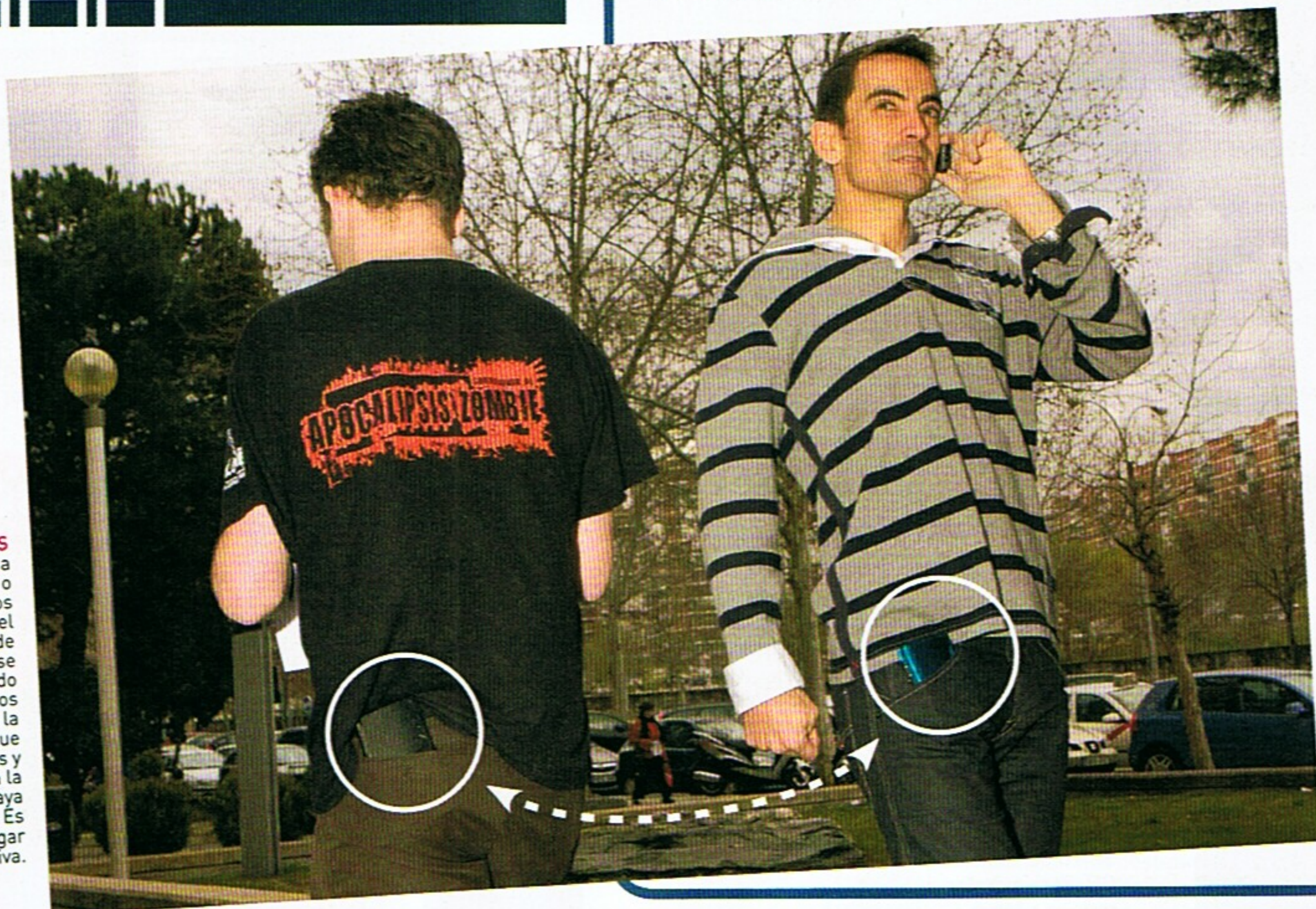
ES DECIR, IMÁGENES EN 3D SIN GAFAS. Es lo primero que llama la atención cuando cogemos 3DS y supone el principal argumento de Nintendo a la hora de publicitarla. La primera impresión no deja a nadie indiferente, si bien a veces es necesario ajustar su grado de profundidad para verlas con comodidad.

3D SIN GAFAS

STREETPASS

PERMITE COMUNICAR LAS CONSOLAS de forma inalámbrica aunque estas estén cerradas (en el llamado estado de reposo; si están apagadas por completo no funciona). Las consolas pueden distar entre sí, como mucho, 30 metros. ¿Qué utilidad tiene que las consolas entren en contacto? Pues, por ejemplo, sirve para que el Mii de un usuario "viaje" hasta la consola del otro. O, si los dos usuarios tienen el mismo juego de lucha, sus personajes pueden pelear entre sí automáticamente (el ganador se lleva un trofeo). Esta función StreetPass se puede activar o desactivar para cada juego en concreto. Así solo nos comunicamos si nos interesa.

SI SE DA UNA CONEXIÓN entre consolas mediante StreetPass, una luz verde brilla en la esquina de la consola. Si la abrimos y entramos en el menú principal, el icono del juego afectado tendrá un círculo verde para indicar que algo ha cambiado en él.



MIENTRAS CAMINAMOS a "nuestra bola" o estamos sentados esperando el autobús, puede ue nuestra 3DS se esté comunicando con otra. Veremos el resultado la próxima vez que la abramos y accedamos a la plicación que haya interactuado. Es algo así como jugar de forma pasiva.

SPOTPASS

■ **SE PARECE A STREETPASS,** pero en vez de conectarnos con una consola cercana, nos conecta con Internet. Una vez más, no es necesario que tengamos la consola abierta, sino que puede estar cerrada y en estado de reposo. Para que se active, basta con estar cerca de un punto de acceso a Internet inalámbrico o redes tipo LAN.

■ **ESTO PERMITE A LA CONSOLA** descargar automáticamente aplicaciones gratuitas, actualizaciones, notificaciones o contenidos 3D (una imagen o un vídeo, por ejemplo). Nosotros los comprobamos al abrir la consola. Por supuesto, la opción SpotPass también se puede desconectar.



LOS "HOTSPOT" WI-FI nos permiten conectarnos a Internet en plena calle. Nintendo Ibérica ha prometido que está hablando con los proveedores de telefonía para tener el mayor número posible de puntos de acceso disponibles en toda nuestra geografía.



GIROSCOPIO Y SENSOR DE MOVIMIENTO

■ **AMBOS DISPOSITIVOS SE COMBINAN** para registrar la forma en que desplazamos la consola. Así, nuestra 3DS detecta si la giramos sobre algún eje o la movemos en alguna dirección. Eso, combinado con las cámaras que incluye la consola (que sirven para fijar puntos de referencia visuales), sirve para "traducir" nuestro movimiento de manos en movimiento dentro del programa que ejecutemos.

■ **LOS PRIMEROS PROGRAMAS** en usar esta posibilidad son *Atrapacaras* o *Zelda*. En este último, podemos apuntar con nuestro arco simplemente moviendo las manos, sin pulsar un botón.

■ **TAMBIÉN SIRVEN PARA USAR 3DS COMO PODÓMETRO** (es decir, como contador de los pasos que damos). La consola guarda un registro de los pasos que damos cada día: detecta cómo la agitamos, ya sea llevándola en la mano, el bolsillo o una mochila.

CONECTAR CON AMIGOS

■ **CREAR NUESTRO PERFIL DE AMIGO** es una de las primeras tareas que debemos hacer al adquirir 3DS. En él aparece nuestro Mii, el nombre por el que nos conocerán los demás, nuestro juego favorito (lo elegimos de una lista generada a partir de los que hayamos jugado), una frase de saludo y nuestra clave de amigo. Si hay alguien cerca con otra 3DS, podemos "escanear" el entorno para dar con su tarjeta de amigo y agregarlo. Si no está cerca, podemos entrar en Internet e introducir su clave de amigo para agregarlo. Esta clave, a diferencia de lo que sucede con DS y Wii, solo se ha de introducir una vez y sirve para todos los juegos.

■ **SI UN AMIGO SE CONECTA,** una luz naranja en la esquina de la consola nos indica que hay un conocido online. Además, se nos muestra a qué título está jugando en ese momento. A su vez, podemos elegir que se muestre a los amigos si estamos online o no.



PROGRAMAS PREINSTALADOS

Una gran característica de 3DS (que marca un hito para sus competidoras) es la ingente cantidad de aplicaciones que vienen instaladas en ella. Algunas son juegos, otras tienen un lado más práctico, pero todas son interesantes.



CÁMARA DE NINTENDO 3DS

LA POSIBILIDAD DE FOTOGRAFIAR ya estaba presente en DSi. Como en ella, hay una cámara interior y una exterior, pero ahora podemos tomar fotos en tres dimensiones, siempre que usemos la cámara exterior. La interior, al tener un solo objetivo, sólo toma fotos en 2D. Esas fotos se pueden ver en el álbum o transferir a otra 3DS. La versión en 2D de la foto, al estar en una tarjeta SD, se puede ver en cualquier ordenador, TV compatible, etc.

LAS OPCIONES para la foto son numerosas. La gama de efectos ha disminuido respecto a DSi (6, frente a los 10 que tenía aquella), pero se pueden aplicar otros desde el programa de visualización y, a cambio, se ha introducido la posibilidad de usar un sencillo zoom digital y un temporizador.



PARA APRECIAR MEJOR LAS TRES DIMENSIONES en las fotografías, es recomendable que los fotografiados se coloquen en distintos planos de profundidad.



LOS EFECTOS de las fotos se pueden ver también en 3D. Nuestro favorito es la fusión: la cámara interior captura una cara de uno, la exterior el cuerpo de otro y... ¡los fusiona!



REGISTRO DE ACTIVIDAD

PARA SEGUIR NUESTRO DÍA A DÍA, esta es la aplicación ideal. Nuestras estadísticas se actualizan automáticamente y las podemos consultar en este diario, que se divide en dos categorías:

EN "REGISTRO DIARIO" vemos los programas que hemos usado cada día, así como los pasos que hemos dado (gracias a la función de podómetro que os comentábamos en la página anterior). Se puede ver en forma de gráfico o como lista.

EN "MI COLECCIÓN" se muestran todos los programas que hemos usado desde que adquirimos la consola y se especifica cuánto tiempo y cuántas veces lo hemos usado, la media de tiempo de uso, la primera vez que lo vimos y la última.



EL REGISTRO DIARIO permite consultar nuestras estadísticas de pasos y juegos en intervalos diarios, semanales, mensuales o anuales. Los pasos solo se cuentan si la consola está cerrada y en estado de reposo.



EDITOR DE Mii

NUESTRO "YO" VIRTUAL es un clásico de Wii y ahora se convierte en un estándar de 3DS. Lo primero es crear una reproducción de nosotros mismos, pero también podemos diseñar otros Miis para que aparezcan en nuestros juegos (podemos almacenar 100 Miis, divididos en 10 salas distintas). Por si os lo preguntáis: no, por ahora no hay forma de importar Miis desde Wii.

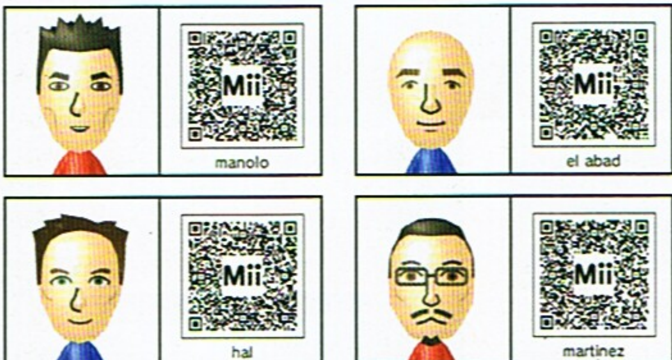
CREAR LOS MiiS es más cómodo que en Wii. Podemos hacerlo al estilo clásico: coger una plantilla y modificar los rasgos individuales (cejas, nariz, peinado, etc.). En ese sentido, se ha aumentado ligeramente nuestro margen de actuación: hay más peinados y podemos achatar o estirar ciertos rasgos. La opción más curiosa consiste en fotografiar a una persona para que 3DS genere por sí solo un Mii con sus rasgos básicos.

LOS CÓDIGOS QR son otro interesante añadido. Tras crear el Mii podemos generar uno de estos códigos (un mosaico de pequeños puntos negros) para luego imprimirlo desde un PC. Si otra 3DS lo escanea con su cámara, el Mii será importado automáticamente.



SI FOTOGRAFIAMOS a una persona, se genera un Mii "al vuelo". Luego podemos modificar sus rasgos: ponerle gafas, cambiar el color del pelo...

Estos son nuestros Mii. ¡Escanea el código QR con tu 3DS!



¿YA TIENES TU 3DS? ¡Felicidades! Seguro que no se te ocurre una forma mejor de inaugurarla que introduciendo nuestros Miis en ella. Escanea estos 4 códigos QR desde tu Editor de Mii para importarlos directamente.



PLAZA Mii DE STREETPASS

NUESTRO PUNTO DE ENCUENTRO con los Miis de otros usuarios tiene lugar aquí. Este programa es un entorno vacío en el que, en principio, solo está nuestro Mii. Ahora bien, si activáis el modo StreetPass y cerráis la consola, puede que la próxima vez se cuele en la plaza el Mii de otro usuario (si sucede, el Mii nos saluda y nos dice de dónde es y cuáles son sus aficiones). Eso no basta para que el usuario se convierta en nuestro amigo, pero sí podemos usar su Mii en estos dos minijuegos:

EN RESCATE Mii, nuestro personaje es secuestrado por unos fantasmas y otros Miis van de sala en sala (hay 13) hasta salvarlo. Cada sala se resuelve como en un *Final Fantasy* muy básico: por turnos, atacamos o lanzamos conjuros a los fantasmas. Al acertar, el fantasma muere y se abre una puerta. Obtenemos gorros para nuestro Mii a modo de premio: los hay de Link, Mario, Pikmin, etc.

EN BUSCA DEL CROMO nos propone intercambiar piezas de cromo con otros Miis. Si juntamos las 15 piezas de un cromo, obtenemos una imagen 3D de Samus, Luigi y muchos otros.



EN LA PLAZA vemos nuestro Mii frente a los de otros usuarios con los que hayamos coincidido en el modo StreetPass. Podemos consultar cuántas veces hemos coincidido con cada uno y cuál es su programa favorito.



RESCATE Mii homenajea a los clásicos juegos de rol por turnos. Al principio es fácil, pero luego nos obliga a pensar bien qué ataque usar (los fantasmas con armadura, por ejemplo, son más vulnerables a la magia).



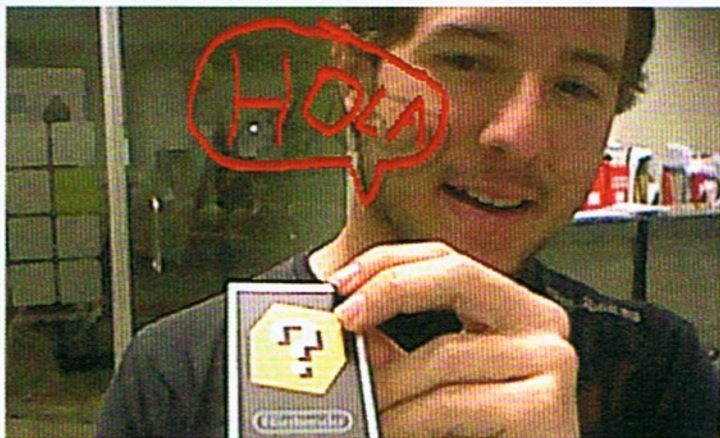
RA: JUEGOS REALIDAD AUMENTADA



LA BARAJA que viene con la consola incluye cinco tarjetas de personaje y una genérica, que activa los diferentes minijuegos.

MEZCLAR IMÁGENES REALES Y SINTÉTICAS en tiempo real es algo que popularizaron *Invizimals* o *EyePet*, pero 3DS va mucho más allá. Si encuadramos con nuestra cámara una de las 6 tarjetas que vienen con la consola, hacemos que "broten" personajes u objetos poligonales y se mezclen con la imagen real que capta la cámara. Si inclinamos o movemos la tarjeta, también lo hacen los objetos. En cualquier momento podemos hacer una foto (2D y 3D) para pasársela a los amigos.

SE INCLUYEN 6 JUEGOS de RA: pesca, tiro al blanco, minigolf, mover Miis, mover personajes de Nintendo (generándolos a partir de las 5 tarjetas especiales que se incluyen) y Grafiti, que consiste en dibujar lo que queramos para que aparezca en 3D. Además, podemos usar las monedas de juego de la consola para comprar otras siete aplicaciones: un globo terráqueo, un reloj...



EL MODO GRAFITI permite dibujar lo que queramos para que se mezcle con la imagen de la cámara. Aquí juntamos un bocadillo con nuestro colaborador Rafa.



NUESTROS MiiS también se pueden colocar en la imagen. Es posible desplazarlos, hacer que posen o incluso aumentar su tamaño.



NINTENDO 3DS SOUND

ESTA GRABADORA DE SONIDOS aparecía en Nintendo DSi, pero se han añadido algunas opciones. Por un lado, podemos grabar nuestra voz para cambiar su timbre y velocidad. También aplicamos efectos que aparecían en DSi: hacer que suene como un periquito, en un ventilador, como una trompeta o mucho más grave.

EL REPRODUCTOR DE MÚSICA es compatible con archivos AAC, pero ahora también con MP3. ¡Aleluya! Podemos usarlo como un reproductor normal (incluye modo shuffle y repetición automática) y añadir algunas "gracietas": hacer sonar notas musicales, que suene como en un juego antiguo... Mientras, en la pantalla superior vemos escenas de *Excitebike*, de una *Game & Watch*, etc. El Streetpass creará listas de éxitos entre los usuarios con los que nos crucemos.



LOS PERIQUITOS que veis aquí reproducen aleatoriamente los sonidos que grabemos.



EL REPRODUCTOR DE MP3 permite cambiar la imagen que vemos arriba. Pulsad la esfera azul.



ATRAPACARAS

LA APLICACIÓN MÁS "CHALADA" que incluye la consola nos propone hacernos una foto. Con ella, la consola construye un modelo 3D de nuestra cabeza y lo convierte en un enemigo flotante. En ese momento comienza la acción: en la pantalla se ve lo que capte la cámara de 3DS: la habitación donde estemos, la calle por la que paseemos... Sobre esa imagen aparecen las "cabezas 3D" a las que hemos de disparar. Para apuntar, solo hemos de mover la consola: el sensor de movimiento y el giroscopio dicen a 3DS si apuntamos bien.

HAY SEIS FASES, cada una con una rutina de ataques por parte de los enemigos y un jefe final. Lo ideal es tomar fotografías a muchas personas para que los enemigos sean más variados. Además, si tenemos otras fotos almacenadas en la consola, el juego puede generar nuevos enemigos por cuenta propia.



LOS ENEMIGOS ATACAN lanzándonos bolas o intentando darnos besos. Si acertáis a darles en la boca o derribáis a varios seguidos ganáis puntos extra.



LOS JEFES FINALES tienen una mecánica especial: se cubren con un escudo, lanzan disparos láser...



EL HUMOR "tontorrón" del juego nos encanta. A veces las caras se ponen a hacer el ganso.



HAY UN PUNTO DE MIRA en el centro de la pantalla. Arriba, a la izquierda, tenemos un medidor de salud.

Aplicaciones futuras

EL NAVEGADOR DE INTERNET no está preinstalado en la consola, pero podremos descargarlo a partir del mes de mayo. Será una versión muy parecida a la que hemos visto en PlayStation 3. Se acabó usar el navegador Opera (que, dicho sea de paso, es bastante lento) como el que tenían DSi y Wii.

LA NINTENDO eSHOP será la tienda online de la consola. Al igual que el navegador, llegará en mayo. Como sucede con Wii, descargaremos juegos creados específicamente para la consola (en DSiWare) o juegos clásicos de sistemas antiguos, dentro de la Consola Virtual. Por ahora se ha confirmado que habrá títulos de Game Boy (normal y Color), Game Gear y Turbografx, así como otros clásicos remasterizados en 3D. También podremos adquirir videoclips o cortos en tres dimensiones. Ya no habrá sistemas de puntos: pagaremos en euros.



¡Consigue monedas de juego!

UN NUEVO "PREMIO" aparece con esta consola: las llamadas monedas de juego. Se trata de una especie de sistema de puntos que podemos canjear por diversos contenidos en los juegos. Por ejemplo, podemos usarlas para adquirir figuritas para coleccionar en *Super Street Fighter IV* o nuevos minijuegos de realidad aumentada, como mostramos en la página anterior.

¿CÓMO SE CONSIGUEN LAS MONEDAS? Solo hay una forma: caminando. El podómetro de la consola convierte cada 100 pasos que demos con ella en una moneda. Solo se nos permite obtener 10 monedas al día, aunque demos más de 1000 pasos. En la esquina superior izquierda del menú principal de 3DS podemos ver las monedas que hemos obtenido.



ESTE ES EL ICONO que representa a las monedas.



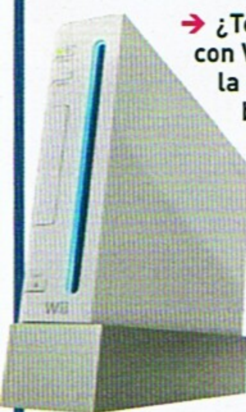
¿TENÉIS ALGUNA DUDA?

Por si hay algo que aún no os ha quedado claro, aquí van las dudas más frecuentes que surgen sobre 3DS.

¿Es verdad que el ángulo de visión no es del todo bueno? ¿Pueden disfrutar del efecto 3D varias personas en la misma 3DS?

La consola está pensada para que un solo jugador la vea de frente. Si alguien echa un vistazo desde un lado solo verá una imagen 2D y partes de la pantalla estarán oscurecidas.





¿Tendrá algún tipo de conexión con Wii? Por ejemplo, para pasar a la consola los juegos que tengas bajados a la Wii, como los clásicos de Mega Drive o Super Nintendo.

Por ahora, 3DS no tiene ninguna conectividad con Wii: no podemos importar los Miis, los juegos de una y otra no son compatibles... La única "vía de conexión" es pasar imágenes o música con la tarjeta SD.

¿Pasará como con DS y lanzarán más modelos de la consola?

Si seguimos la trayectoria de Nintendo (pasó con Game Boy y GBA) es probable, pero por ahora no se ha anunciado y, de suceder, pasaría al menos un año hasta que se anunciara y más hasta que se lanzara.



Después de un rato de estar jugando, ¿soportaré el efecto 3D a unos centímetros de mis ojos? No me cansare o me mareare?

Usar el 3D cansa más la vista. Hay que descansar cada media hora (en una tele normal se recomienda descansar tras una hora) y según la persona y la iluminación, puede marear un poco.



¿Cuánto tarda la batería en agotarse? ¿Hay alguna diferencia entre jugar con las 3D activadas o desconectarlas?

Cuando 3DS está en reposo, su batería puede llegar a durar unos 3 días. La duración se reduce a entre 5 y 8 horas cuando la consola está activa, y baja a entre 3 y 5 horas cuando tenemos las 3D y la conexión WiFi conectadas (también influye si el brillo está al máximo). Tarda unas 3 horas y media en recargarse.

Siendo las 3D la principal novedad, ¿no se centrarán los desarrolladores demasiado en ellas y dejarán de lado otras funciones como el giroscopio o la pantalla táctil?

No es probable. Los primeros juegos, como *Monkey Ball* o *Nintendogs*, hacen un uso intensivo de esas ventajas. Es lógico, porque facilita que el público general se anime a jugar.



¿Podremos jugar conectados a una Nintendo DS de cualquier modelo?

Sí, 3DS permite jugar de forma inalámbrica con la DS original o sus posteriores modelos. Eso sí, solo con juegos de DS (los juegos de 3DS solo funcionan... en una 3DS) y con el interruptor WiFi de 3DS activado antes de empezar. Si lo activáis después de cargar el juego, las consolas no se conectarán.





VALORACIÓN

Después de haberla utilizado durante días enteros, haber examinado todas sus posibilidades y, sobre todo, haberle dado mucha "tralla" con los primeros juegos, resumimos los puntos fuertes y los defectos de la nueva consola:

↑ NOS GUSTA

EL EFECTO 3D SIN GAFAS, auténtico caballo de batalla de la consola, todavía nos sigue sorprendiendo después de pasar muchas horas frente a la máquina.

EL APOYO DE LAS COMPAÑÍAS. Además de las que pertenecen a la propia Nintendo, el catálogo de 3DS contará con las mejores franquicias de los videojuegos, como *Resident Evil, Assassin´s Creed, FIFA*...

EL FACTOR SOCIAL de la consola, que se acentúa con la conexión a Internet, la función StreetPass (que se conecta automáticamente con otros usuarios) y las descargas automáticas a través de SpotPass

LOS PROGRAMAS PREINSTALADOS nos permiten "trastear" sin necesidad de comprar ningún juego. El editor de Miis, la colección de cromos o el *Atrapacaras* resultan realmente entretenidos.

ESTÁ ABIERTA A NUEVAS APLICACIONES que podremos descargar a nuestro menú principal. Algo muy parecido a los canales Wii o a las aplicaciones que se pueden descargar en iPhone gracias a la App Store.

LA FUNCIÓN TÁCTIL, EL ACELERÓMETRO O LA REALIDAD AUMENTADA son posibilidades que pueden cambiar la forma de jugar de aquí a unos años, y 3DS viene equipada con todas ellas "de serie".

ES COMPATIBLE CON DS, lo que asegura a millones de jugadores en todo el mundo que seguirán disfrutando con su catálogo de juegos, que incluye dos *Zelda, New Super Mario Bros, Pokémon Blanco y Negro*...

HACE FOTOS EN 3D y nos permite almacenarlas en una tarjeta SD. Para la mayoría de nosotros es la primera cámara digital 3D a la que tenemos alcance.

LA MEJORA DEL MODO DESCARGA. Ahora podemos recibir la versión de prueba del juego de un amigo y reenviarla a otro amigo que tampoco tenga ese juego.

LA BASE DE CARGA (incluida con la consola) resulta muy práctica para dejar la consola enchufada en casa y que no se descargue mientras está en modo reposo.

↓ NO NOS GUSTA

1 **LAS PANTALLAS SON ALGO PEQUEÑAS** si las comparamos con los últimos dispositivos portátiles, como los iPhone e iPad, tablet PC, PSP y la futura NGP.

2 **TIENE QUE APROVECHAR AÚN MÁS LAS 3D.** Los juegos que hemos probado tienen un buen efecto de profundidad, pero una vez que se pasa la sorpresa, en realidad las tres dimensiones no aportan nada al desarrollo.

3 **LOS GRÁFICOS NO HAN SUPUESTO UN SALTO** tan grande hasta el momento. Para que os hagáis una idea, son un poco más detallados que los de PSP. Con el modo 3D activado se pierde cierta fluidez en las animaciones.

4 **EL SISTEMA DE CÓDIGOS DE AMIGO** para agregar colegas con los que jugar online se ha mejorado respecto a Wii (ya no hace falta un código diferente por persona y juego), pero sigue siendo bastante engorroso.

5 **EL PRECIO DE LA CONSOLA Y DE LOS JUEGOS** son más altos que los de la actual DS . Cada cartucho de 3DS cuesta diez euros menos que un juego de PS3 y Xbox 360, y lo mismo que un DVD para Wii.

6 **LOS JUEGOS DE DS SE VEN PEQUEÑOS.** Aunque la máquina sea compatible con su "hermana mayor", los juegos no se ven con la misma nitidez. Podemos elegir entre escalarlos o verlos en una pantalla reducida.

7 **PUEDE CANSAR LA VISTA** tras jugar un buen rato con el efecto 3D. Algunas personas pueden sentir un ligero picor, sobre todo si alternamos entre las dos pantallas.

8 **FALTA UN SEGUNDO JOYSTICK.** A estas alturas es imperdonable que no se incluyese un segundo "slide pad" para nuestro pulgar derecho. El control se resiente en la mayor parte de los géneros.

9 **NO ES MULTIRREGIÓN** como el resto de consolas portátiles, lo que nos impide jugar en nuestra consola con cartuchos que solo salgan en EE.UU. o en Japón.

10 **LA CALIDAD DE ALGUNOS BOTONES** podría ser mejor. Home, Start y Select, son poco precisos y tienen una construcción un pelín endeble.

ASÍ LA VEN NUESTROS LECTORES

El pasado 9 de marzo, Nintendo nos ofreció la posibilidad de invitar a un grupo de lectores a probar 3DS antes de que se pusiera a la venta. Además de compartir con ellos un rato tan divertido, quisimos que nos dieran su opinión, para que todos tengáis una visión más amplia de lo que significa la nueva portátil. ¡Es hora de saber lo que piensan!



"Los gráficos parecen de Wii; las 3D necesitan que te coloques bien, pero solo hay que cogerle el tranquillo. Me gusta el stick analógico y las fotos en 3D."

Rafael Martín



"Me ha gustado, lo de las 3D tiene que mejorar y tienes que estar muy quieto, y eso en una portátil es complicado. Pero todo lo que trae, la Realidad Aumentada y todo lo de compartir y la interconexión, me parece genial."

Daniel Gracia





"Me ha impresionado el efecto, está muy logrado, aunque si te mueves un poco te puede cansar un pelín. Me la compraré seguro."

Víctor Ayora

"Me esperaba un efecto más sorprendente de las 3D. Los gráficos están muy bien, pero no las 3D en juegos como Metal Gear o Resident. La inclusión del stick analógico es un acierto."

Chema Ruíz





"Me ha encantado Street Fighter. La consola está muy bien. Me hubiera gustado que la pantalla superior fuera un poco más grande."

Jorge Villalba

"Mejor de lo que esperaba, es una pasada. No solo son las 3D, es que no hace falta ni que te compres un juego, con todo lo que trae ya puedes disfrutar. Le va a encantar a la gente que no juega habitualmente por todo lo que trae, como a mi novia. ¡Pero que saquen el Super Mario 3!"

Carlos Hortelano



"Está muy bien, aunque pensaba que la sensación de profundidad iba a ser mayor. En ocasiones es un poquito mareante, quizá si juegas dos horas o tres. La Realidad Aumentada está bastante bien."

Alejandro Félix Pérez





"Pensaba que la sensación de profundidad iba a ser mayor, tienen que pulir un poco el efecto 3D. Con el juego de aviones me mareé un poco. Pero los gráficos están muy bien."

David Vioque



"El 3D está bastante bien, pero al no poder moverte creo que le resta posibilidades como portátil. Es más para estar quieto en casa jugando que moviéndote por ahí. La Realidad Aumentada está muy bien. Me la compraré en cuanto salga el Zelda."

Guillermo Menéndez

"Muy original y bastante práctica, con el Street Pass... ideal para ligar. Y los códigos Mii están muy bien. Es una pena que no pueda mirar el de al lado cuando estás jugando en 3D, es un clásico."

Gabriel Pérez



"Igual que la primera vez que vi una película en 3D. Alucinante. Al principio te cuesta, pero luego te acostumbras. A mi sobrino le va a encantar. Me gusta la interconexión."

Luis Lara



"La consola está muy bien, pero en el Street Fighter te pueden cansar un poco las 3D. Me gusta mucho la cámara, tiene muchas posibilidades."

Marcos Fernández



"Se nota que todavía no da de sí todo lo que puede, pero seguro que le van a sacar mucho partido a las 3D. Desde luego tiene muchas aplicaciones. El Kid Icarus me ha convencido de que puede dar mucho de sí."

Nicolás Pérez





"Me ha encantado, los juegos, una maravilla, el Zelda fabuloso. Son los juegos los que tienen que ir marcando la diferencia. Ojalá salgan juegos para adultos, como un GTA. Me la compraré el día que salga."

Antonio Casado

"Increíbles las 3D, la profundidad, la definición... Me ha llamado mucho la atención la Realidad Aumentada y el hecho de que la consola ya lleve software de serie."

Iván Hernández



"Bastante innovadora y el efecto 3D muy chulo, espectacular, aunque no veo las opciones para un jugador muy adulto. Pido que saquen juegos hardcore tipo Zelda o Pro Evolution. Me lo voy a comprar el primer día. Pero saquen una versión XL y más ergonómica."

Jorge Sánchez del Campo





"Bastante chulo el efecto, mejor de lo que pensaba, aunque quizá algo por detrás de los nuevos dispositivos que puedan aparecer, como el iPhone 4 o la nueva PSP. Pero yo la he reservado ya. Lo de llevar el juego y cruzarte datos con la gente está muy bien."

Ángel Moreno

"El efecto 3D es mejor de lo que esperaba. Me han gustado Nintendogs, Street Fighter y Resident Evil. He estado un buen rato y no se me ha cansado la vista y eso que soy un poco cegato. Además si te mueves un poco en seguida enfocas de nuevo las 3D."

Rubén Rodríguez



12 ■ Lucha ■ Capcom ■ 1 a 8 jugadores
■ Castellano (textos) ■ 45,95 € ■ Lanz.: 25 de marzo ■ Contenido:

El 1 contra 1 número 1 en 3D

SUPER STREET FIGHTER IV 3D EDITION



Dicen que no hay rival pequeño... y este es el mejor ejemplo. Ryu, Ken y compañía lucen tan impactantes como siempre en este nuevo torneo portátil. ¡Estos súper golpes se salen!

■ **LOS 35 PALADINES DEL MAMPORRO** vuelven a reunirse en una versión portátil del genial *Super Street Fighter IV*. No vamos a ahondar en detalles sobre el sistema de juego, porque ya conocéis el percal, ¿no? Son combates uno contra uno, normalmente a 3 rounds, en los que importa tanto combinar nuestros ataques suaves, medios y fuertes como lanzar los super ataques más devastadores, cada uno con el estilo particular de cada luchador. Por supuesto, ese sistema de lucha se mantiene, pero también todo lo demás que vimos en las versiones para PS3 y Xbox 360: una historia en el modo Arcade para cada uno de los 35 contendientes, las fases de bonus clásicas (el coche y los barriles), retos, modo multijugador... Pero, para la ocasión, se han añadido extras que convierten a esta versión en la más completa de todas. Hay pequeñas mejoras, como incluir desde el inicio los dos trajes extra para cada jugador (en PS3 y 360 había que comprarlos online por un "módico" precio), pero muchas otras sacan partido a las ventajas que ofrece 3DS.

→ **PODER VER LOS COMBATES EN 3D** es la primera que salta a la vista, y para aprovechar esta ventaja los chavales de Capcom han ideado la posibilidad de







COMBINAR ataques normales y súper es la clave para dar espectáculo en los combates.





¿Demasiado difícil?

Si acabáis con los dedos torcidos al intentar ejecutar tantos ataques especiales, ahora podéis activar el modo Lite (o "fácil", para que nos entendamos). Con él, ejecutar incluso los ultracombos más enrevesados es tan sencillo como pulsar un enorme botón en la pantalla táctil.



LOS ATAQUES aparecen en la pantalla inferior. Según pulséis 1, 2, 3 ó 4 en ella, lanzaréis un ataque especial u otro. Eso sí, aún hay que acumular energía.





EL ESTILO DE LUCHA es muy diferente en cada personaje. Eso afecta a su fuerza, agilidad, etc.





DÍSELO A MI PUÑO

El catálogo de "tollinas" que puede pegar cada luchador es enorme.

1. **LOS GOLPES ESPECIALES** van como siempre. Ya sabéis, cuarto de luna hacia delante, puñetazo y... ¡Hadoken!
2. **LOS SUPERS Y ULTRAS** se pueden lanzar tras llenar sus respectivas barras.
3. **LOS FOCUS ATTACKS** noquean al rival si esperamos lo suficiente para lanzarlos.

elegir entre dos perspectivas de juego. Una es la clásica, con los luchadores de perfil. La otra muestra la acción desde el hombro de nuestro luchador, por lo que todo es más espectacular.

La duda es: ¿no resulta más difícil jugar así? Pues, un poco, sí. Los golpes se ejecutan de la misma forma que en la perspectiva clásica, pero calcular las distancias resulta algo más complicado, sobre todo al lanzar ondas de energía. Es cuestión de acostumbrarse, pero nosotros, sinceramente, preferimos seguir jugando con la perspectiva clásica.

→ **EL CATÁLOGO DE OPCIONES MULTIJUGADOR** es sin duda lo más interesante de esta versión. Como ya pasaba en los originales, podéis organizar combates inalámbricos de uno contra uno (ya sea de forma local o por Internet) y torneos rotatorios de



Dhalsim

EL MAESTRO DEL YOGA ya no es aquel luchador enclenque que nos ponía las cosas fáciles en los primeros *Street Fighter*. Combinad sus ataques de fuego con el Yoga Teleport y seréis letales.

¡Estás hecho un figura!

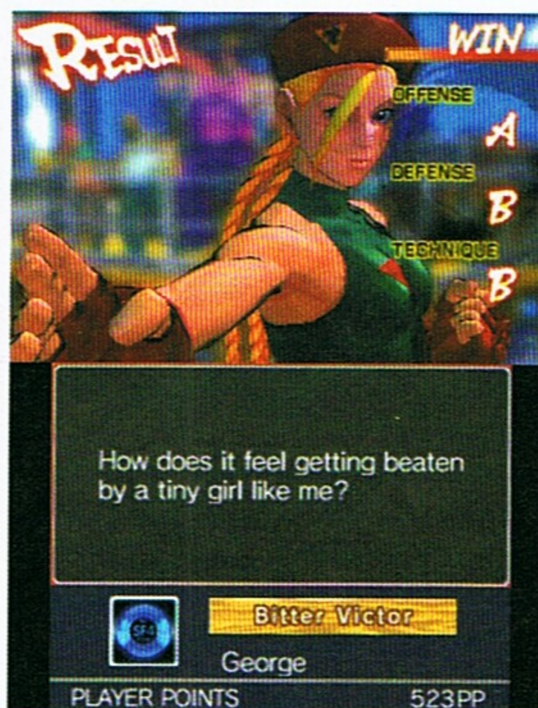
El coleccionismo de figuras es algo a lo que Capcom nos tiene acostumbrados en *Resident Evil*, pero esta versión de 3DS es la primera en usarlo en *Street Fighter*. Así funciona:



EMPEZAMOS con unas pocas figuras, a las que asignamos puntos de destreza para mejorar su ataque, defensa y agilidad. Creamos una formación y activamos el modo StreetPass. Nuestro equipo se enfrentará automáticamente al de otra consola con la que nos crucemos.



SI GANAMOS, obtenemos muchos "puntos de figura" (también obtenemos estos puntos jugando en los otros modos de juego o comprándolos con monedas de juego). Esos puntos se usan en una tragaperras. Con cada apuesta ganamos una figura aleatoria.



AL GANAR un combate se muestra el icono y el lema que hayamos elegido. Los desbloqueamos poco a poco.

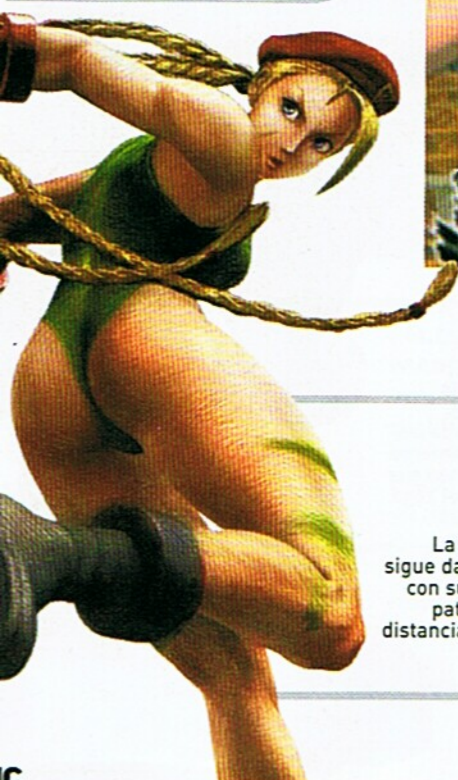




HAY 35 LUCHADORES disponibles desde el principio, con veteranos como Chun-Li y algunos nuevos como Hakan.



CADA LUCHADOR tiene al menos dos súper golpes. Además, antes de cada combate elige un ultra golpe.



Cammy

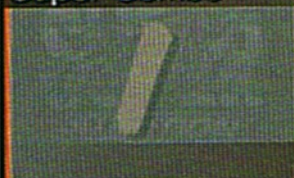
La "soldadita" de Bison sigue dando dolor de cabeza con sus combinaciones de patadas. Atacad a larga distancia si no queréis sufrir su furia británica.

hasta ocho personas. Pero hay nuevas opciones, como conectarse con un colega que no tenga el juego para que se descargue una versión básica (eso sí, con un solo escenario y Ryu como único personaje controlable) y podáis participar en un Versus rápido.

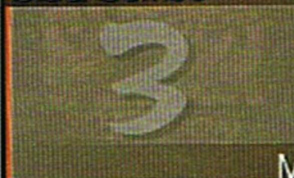
¡Pero eso no es todo! Ese segundo jugador puede pasarle esa versión "mini" a un tercero que tampoco posea una copia para crear un nuevo combate, aunque el primer jugador ya se haya "pirado". Eso sí, una vez que esos jugadores apaguen las consolas, se quedan sin los datos.

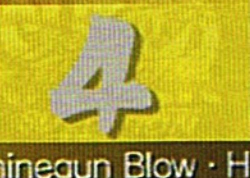
A esto se une el empleo de StreetPass para pasarnos figuras de los luchadores y organizar combates "ficticios" con ellas, como veis en el cuadro de arriba. Por supuesto, también se saca partido a la pantalla táctil. Si activamos el llamado modo Lite, en ella aparecen 4 botones que permiten ejecutar los supergolpes de forma sencilla. Esa opción es vo-











LA PANTALLA TÁCTIL se puede configurar en el modo normal para asignar atajos (p. ej., un botón para usar los tres puñetazos a la vez).



LOS MODELOS de los luchadores son casi clavados a los que hemos visto en las consolas de sobremesa.



PODEMOS GANAR MEDALLAS (equivalentes a los logros o los trofeos) si cumplimos ciertas tareas.

LOS COMBATES SON TAN IMPACTANTES Y MÁS VERSÁTILES QUE EN EL ORIGINAL





LA VISTA 3D muestra a los personajes más grandes y con un encuadre más cinematográfico, pero hace el control un poco más complejo de la cuenta.

luntaria y podemos elegir jugar con gente que no la tenga activada, para una pelea justa.

→ EL APARTADO TÉCNICO es muy, muy parecido al del original. Los luchadores rebosan expresividad y los giros de cámara durante los ultra golpes siguen impactando. A cambio, los personajes que aparecen en los escenarios no se mueven, parecen "congelados". Queda raro, pero no se puede tener todo...

Leñazos inalámbricos

Pelear en solitario está muy bien para practicar, pero un verdadero "estrit faigter" se mide por la cantidad de jugadores a los que vapulea. Por suerte, este título incluye aún más opciones multijugador que el original de sobremesa. Podéis iniciar un Versus en modo local o por Internet.



EN EL MODO CHANNEL LIVE! podemos organizar grupos de hasta 8 jugadores que pelean por turnos. Los que no peleen en ese momento también pueden ver el combate actual en su consola.



EL MODO DOWNLOAD PLAY permite jugar contra otra persona, aunque no tenga el juego. Eso sí, solo Ryu VS Ryu.



EN EL VERSUS ONLINE cada jugador puede usar la perspectiva que prefiera (la clásica o la "profesional").

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **Es casi un calco del original,** con todo lo bueno que ello conlleva.
- **Las funciones Wi-Fi** nuevas multiplican la vida del juego... que ya es decir.

Lo peor

- **Pequeñas pegas** gráficas como los fondos estáticos y los bajones de "frames".
- **El combate final** con Seth sigue estando muy desajustado. Es frustrante.

Alternativas

- **Dead or Alive Dimensions** aún no ha llegado, pero pronto lo hará. Está más orientado al cuerpo a cuerpo.
- **Bleach y Dragon Ball SS Warriors** son buenos juegos de lucha para DS. ¡Probadlos!

GRÁFICOS Los personajes en 3D impactan. Fallan los fondos estáticos.	90
SONIDO Mismas voces en japonés e inglés. La música incluye muchos clásicos.	87
DURACIÓN Se expande un montón con StreetPass. Y 35 luchadores son muchos.	95
DIVERSIÓN El coleccionismo pica. La nueva cámara mola, pero es algo imprecisa.	93
PUNTUACIÓN FINAL	**93**

Valoración

Salvo pequeños flecos, el juego es tan redondo como el original e incluso trae más opciones. Por todo ello y por su claro enfoque multijugador es un título ideal para estrenar la consola. ¡A quedar en la calle para combatir!

3 ■ Simulador ■ Nintendo ■ 1 jugador ■ Castellano (textos) ■ 45,95 € ■ Lanzamiento: Ya disponible







VIVIR COMO PERROS Y GATOS

rimero elegimos al cachorro ue más nos guste, y a partir de hí, hay que atenderlo bien para ue no le falte de nada.

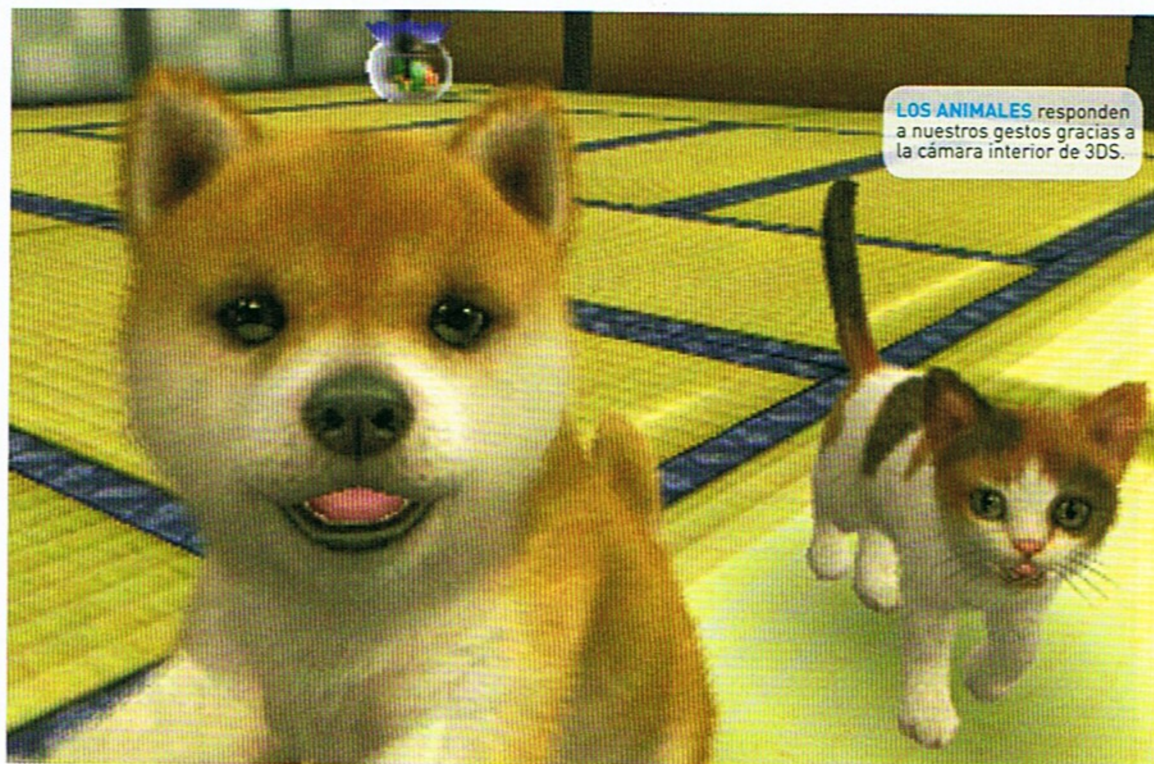
1 EN LA RESIDENCIA nos esperan uchas razas diferentes. Cuando ncontremos al animal más simpático, onsultamos su precio, y lo compramos on los euros ganados en los concursos.

2 EN LAS TIENDAS, compramos todo po de artículos de alimentación, aseo, ccesorios y complementos. El objetivo s mantener en equilibrio su estado de nimo, hambre, sed...

3 EL INTERIORISMO a decoración nos ermiten cambiar estilo de la casa noderno, rústico...].

ás de razas

nos entre perros nd, yorkie, husky, alemán... o gatos ales, de pelo largo...



LOS ANIMALES responden a nuestros gestos gracias a la cámara interior de 3DS.

¡Y ahora se nos meten en casa!

NINTENDOGS +CATS

Los cachorros que pusieron nuestras DS patas arriba estrenan hogar con gráficos "sobre-salientes", nuevas formas de interacción y... una camada de lindos gatitos.



■ **SEIS AÑOS DESPUÉS DE ARRASAR** en todo el mundo, las mascotas de Nintendo traspasan la pantalla de 3DS como si fueran de carne y hueso; la textura de su pelaje ha ganado en realismo y nitidez, sus movimientos son mucho más expresivos y se han añadido detalles tan cuidados como la animación de los globos oculares y hasta las orejas.

En esta ocasión podemos elegir entre tres nuevas versiones: Bulldog Francés, Golden Retriever y Caniche Toy. Cada una incluye sus propias razas de perros -y ahora también de gatos-, a los que debemos alimentar, domesticar y pasear, gracias al podómetro interno de la consola y a la conexión StreetPass, que nos "saca" a la calle para compartir mascotas, Miis y regalos con los jugadores que pasen cerca.

→ **LA REUBICACIÓN DE LA PANTALLA PRINCIPAL** es otra de las novedades: se ha trasladado arriba para hacer posible la visualización 3D, de forma que ahora debemos manipular una réplica sombreada del cachorro, lo que afecta a la naturalidad del control táctil.





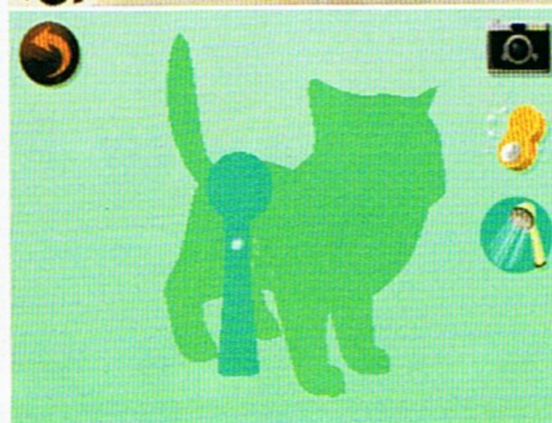


EN LAS CARRERAS recogemos el señuelo con movimientos circulares del stylus hasta alcanzar un ritmo adecuado.





POR PRIMERA VEZ, "gaticos y perretes" interactúan entre sí, mostrando sus propios patrones de comportamiento.



LA PANTALLA 3D no es táctil, lo que nos obliga a tocar una silueta de nuestra mascota en la inferior. Es menos intuitivo.

Lo más sano es ir "a pata"

Otra de las novedades de esta edición es el uso del podómetro interno de 3DS, que nos anima a salir a tomar el aire mientras el juego contabiliza nuestros pasos, a cambio de jugosos manjares... para perros.



CUANDO SALIMOS a la calle, basta con llevar la 3DS cerrada (y encendida, claro) en el bolsillo.

Has dado 499 pasos mientras tu consola estaba cerrada.
Por 400 pasos:
Galletas cachorro
×04

AL ABRIR LA CONSOLA, nuestro perro recibirá una recompensa proporcional a los pasos dados.

LA "FILOSOFÍA NINTENDOGS" ENCAJA DE MARAVILLA CON LAS FUNCIONES DE 3DS

ESTA VERSIÓN 3DS introduce Realidad Aumentada a través de tarjetas (Izq.); el diario personal, que nos permite enviar mensajes (centro); el modo StreetPass, que nos conecta con otros usuarios (derecha), y el SpotPass, para recibir contenido.







Aparte de los nuevos accesorios, muebles y concursos disponibles, la verdadera innovación es la Realidad Aumentada, que nos permite integrar a los animalillos en cualquier rincón de casa: la cocina, sobre la almohada, al lado de nuestra mascota real...

A pesar de todos estos alicientes, *Nintendogs + Cats* exige una constancia diaria si queremos ver resultados, y en definitiva, no deja de ser una versión "redimensionada" del juego original.

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **El uso de las 3D** es el mejor integrado de esta primera hornada de títulos.
- **Las opciones de interconexión** añaden un plus "social" muy interesante.

Lo peor

- **La pantalla táctil** nos impide "tocar directamente", para favorecer a las 3D.
- **Se hace monótono** tras varios días, y se echan en falta nuevos concursos y desafíos.

Alternativas

- **The Sims 3:** El único simulador de vida disponible en 3DS por ahora... aunque sea vida humana.
- **Pet Zombies:** En unos meses, disfrutaremos de nuevas mascotas en 3D, pero serán mucho menos tiernas...

GRÁFICOS Las texturas, animaciones y expresiones están muy bien trabajadas.	90
SONIDO La escasa música deja paso a los ladridos y otros sonidos ambientales.	76
DURACIÓN Está pensado para jugar ratos cortos cada día... hasta que te canses.	83
DIVERSIÓN No es para impacientes, aunque los nuevos modos aportan variedad.	85
PUNTUACIÓN FINAL	**86**

Valoración

La idea ya no resulta innovadora, pero sí la forma de verla y compartirla con los demás. A pesar de su ritmo pausado, el coherente uso de las 3D, las conexiones, los Miis y la Realidad Aumentada, son la mejor muestra de las posibilidades de 3DS.

Por Christophe Kagotani



3 ■ Fútbol ■ Konami ■ 1 - 4 jugadores ■ Castellano ■ 45,95 € ■ Lanzamiento: Ya disponible







UN FICHAJE DE PRIMERA

Este cartucho mejora la simulación que vimos hace cinco meses para PSP con nuevas opciones y modos de juego:

1. LOS MODOS de juego incluyen la Liga Máster, la UEFA Champions League, leyenda, multijugador y un editor muy mejorado (que incluye estadios).
2. EL STREET PASS compara nuestras estadísticas con las de otros jugadores y nos va subiendo de "división".
3. LAS ACTUALIZACIONES a través de Internet incluirán editor del balón y de las botas del jugador, actualización de plantillas (hay 170 equipos y 60 selecciones nacionales) y nuevas licencias .



ESTE SIMULADOR apuesta por un control exigente, con pases en 360º.





LA VISTA DEL JUGADOR nos sumerge en el partido gracias a un estupendo uso de las 3D, pero resulta menos jugable que jugar en formato clásico.

Repetición de las mejores jugadas

PRO EVOLUTION SOCCER 2011 3D



Analizamos la versión japonesa de este simulador. Y es que la temporada no está completa si no somos campeones en 3D.



Messi

estrella del F.C. rcelona, pichichi la liga, repite no imagen nuevo *Pro olution Soccer.*

■ **EL FÚTBOL DE MÁS ALTO NIVEL** también se juega en 3DS, gracias a un cartucho que recoge la esencia de esta saga (sin controles extraños, como ha pasado en otras ocasiones). Sin embargo, éste es un buen ejemplo de que no basta con pasar un juego a 3D para mejorarlo; la perspectiva en tercera persona, que está pensada para sumergirnos en el partido, resulta muy llamativa pero menos fácil para jugar. Se requiere demasiada precisión para la posición y los pases, y defender puede suponer todo un reto.

→ **SI PASAMOS A PERSPECTIVA NORMAL** la jugabilidad mejora mucho (más afinada incluso que en PSP) aunque se echa en falta un multijugador online (es local) y más opciones de edición. HC

NUESTRO VEREDICTO

GRÁFICOS	84
SONIDO	82
DURACIÓN	80
DIVERSIÓN	82

Valoración Incorpora un llamativo efecto 3D pero resulta menos jugable que la opción clásica, que además ha mejorado mucho su sistema de juego.

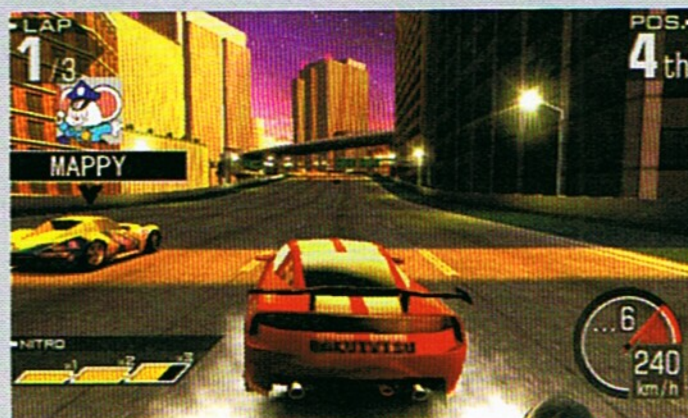
PUNTUACIÓN FINAL **83**

RIDGE RACER 3D

3 ■ Velocidad ■ Namco-Bandai ■ 1 - 4 Jugadores ■ Castellano ■ 45,95 €



LOS COCHES no son reales, pero están bien modelados y tienen el comportamiento arcade y salvaje que caracteriza a esta serie.



ESTAS CARRERAS HAN ESTADO PRESENTES en el lanzamiento de casi todas las plataformas desde PSOne. Se trata de un arcade enfocado en los derrapes, con su sistema de "nitros", que para los neófitos resulta muy convincente, aunque los veteranos lo encontrarán un poco "plano". Incluso en la música y las voces, parecen más simples de lo acostumbrado, y se ha perdido parte de su dinamismo. Muchos circuitos están sacados de juegos anteriores, y los gráficos no están muy detallados. Al menos se conserva el estilo de conducción de la saga y las 3D añaden profundidad a la experiencia (aunque pueden desorientarnos durante los adelantamientos). Nos permite hacernos una foto y colocarla sobre el coche en el modo multijugador para 6 (local y online).

Valoración Las 3D no terminan de funcionar, pero es un arcade divertido y tiene un online bastante apañado. **78**



EL BUEN PULSO vuelve a ser esencial para superar todos los tableros, cuyos fondos provocan una sensación de vértigo gracias al uso de las 3D.





SUPER MONKEY BALL 3D

7 ■ Habilidad ■ Sega ■ 1 - 4 Jugadores ■ Castellano (textos y voces) ■ 49,99 €

POR FIN, LOS "MONOS EN BOLAS" encuentran el control que merecían en una portátil de Nintendo: un stick analógico (o botón deslizante) con el que inclinar los laberínticos tableros para guiar las esferas hasta llegar a la meta, mientras rapiñamos todos los plátanos posibles. Aun así, la novedad más llamativa del control es el sensor de inclinación, que se hace incompatible con las 3D, cuyo efecto de profundidad es tan acentuado que llega a dar vértigo... y algún que otro mareo. Aparte de estos más de 70 niveles, se incluyen dos nuevos modos pensados para cuatro jugadores, por conexión local. "Lucha Simia" es un claro homenaje a *Super Smash Bros*, aunque mucho más simplón y menos frenético, mientras que "Carrera Simia" retoma la fórmula de *Mario Kart* y le añade sus propios ítems... y unos circuitos más sosetes.

Valoración *Super Monkey Ball* se recicla con dos nuevos tipos de control, más multijugador y unas 3D muy llamativas. **79**

Por David Martínez



3 ■ Simulador ■ Nintendo ■ 1 jugador ■ Castellano
■ 45,95 € ■ Lanzamiento: Ya disponible





TRES MANERAS DE VOLAR

Aunque hay un total de siete aeronaves, en realidad solo son variaciones de tres modelos diferentes. Aquí los tenéis:

1. LOS DOS HIDROAVIONES (de hélice y a reacción) son sencillos de manejar y nos permiten realizar piruetas con L y R. El jetpack (también hay dos tipos) nos sirve para recoger trofeos Mii, repartidos por toda la isla.

2. EL ALA DELTA y el ciclodelta son más "duros". Para remontar el vuelo tenemos que aprovechar las corrientes de aire, y el botón R sirve para tomar fotografías de la isla, que se pueden guardar en la tarjeta SD.



LA SENSACIÓN de libertad es perfecta en este juego, que aprovecha bien las 3D.





SOLO HAY UN ESCENARIO, la isla Wuhu, con 75 lugares de interés que podemos recorrer en vuelo libre por la mañana, por la tarde y de noche.

El cielo es nuestro campo de juegos

PILOTWINGS RESORT

Por fin podemos disfrutar de la sensación de volar sin pasar por la academia, ni quedarnos en tierra por culpa de ninguna huelga.



la delta

no de los seis culos (además n traje de ardilla) podemos manejar largo del juego.

■ **LA MEJOR FORMA DE SIMULAR EL VUELO** es olvidarse de los controles complicados y centrarse en la sensación de libertad que tienen los pilotos. Y la cosa mejora si nuestra máquina puede "capturar el aire" gracias a un convincente efecto 3D y ponernos a los mandos de seis aeronaves (dos aviones, dos jetpack, ala delta y ciclodelta) que se mueven con una suavidad deliciosa gracias al slide pad.

Una vez superada la sensación inicial (una auténtica gozada) descubrimos que este cartucho tiene una estructura simple: podemos elegir entre 39 pruebas de habilidad o el vuelo libre (para visitar Wuhu Island en tres momentos del día), pero la verdad es que se nos queda un poco corto.

Técnicamente, *Pilotwings* tampoco es gran cosa y el efecto 3D causa ligeras caídas de frames y cansa tras unos minutos. HC

NUESTRO VEREDICTO

■ GRÁFICOS	81
■ SONIDO	80
■ DURACIÓN	78
■ DIVERSIÓN	84

Valoración La sensación de estar volando es estupenda, pero el juego se queda un poco corto en cuanto a opciones y aeronaves disponibles.

PUNTUACIÓN FINAL **82**

LEGO STAR WARS III

7 ■ Acción ■ Activision
■ 1 Jugador ■ Castellano ■ 45,95 €

SE ABRE EL TELÓN, y aparece el famoso texto introductorio de Star Wars alejándose hacia el fondo de la galaxia... en 3D, claro. De aquí en adelante, repasamos las tres temporadas de la serie *Clone Wars* desde la típica perspectiva aérea de todos los *Lego*. Sin embargo, esta versión transmite una genial sensación "espacial", a pesar de ciertos tirones, que se corrigen cuando desactivamos las 3D.

Una vez más, debemos alternar a los personajes (hay más de cien) según sus habilidades: Obi-Wan escala paredes, R2-D2 activa mecanismos, el soldado clon usa su gancho de agarre... Pero no todo es saltar, pelear y resolver puzles: las flipantes fases de naves a lo "shooter" aportan variedad a un desarrollo que sigue siendo tan rejugable como siempre. Además, aprovecha la conexión StreetPass para conseguir más piezas, e incluye 13 minijuegos con ese humor tan característico de la saga, que os va a hacer reír por la Fuerza.





EL ACABADO GRÁFICO presenta personajes sólidos y efectos de luz tan chulos como el reflejo de los sables, además de animaciones muy suaves.



Valoración Esta conversión de DS gana en vistosidad gracias a unas 3D bien aplicadas, pero apenas varía su conocida mecánica. **78**

SAMURAI WARRIORS CHRONICLES

JUEGO JAPONES por Christophe Kagotani

7 ■ Acción ■ Tecmo-Koei
■ 1 Jugador ■ Inglés ■ 45,95 €

LAS BATALLAS MASIVAS ambientadas en el Japón medieval han mejorado con este estreno portátil. La nueva entrega de esta saga nos permite crear a nuestro propio guerrero (hombre o mujer) y acompañar a figuras legendarias de la era Sengoku, como Masamune o Hideyoshi, mientras repartimos espadazos a diestro y siniestro.

. El enfoque es más estratégico que nunca, gracias a la opción de alternar entre 4 personajes y atacar desde dos lados o reaccionar a lo que ocurra en las diferentes zonas del campo de batalla. No obstante, el desarrollo sigue abusando de "machacar" botones, y el uso de las 3D es puramente anecdótico: durante los vídeos consigue una buena sensación de profundidad, pero en la pantalla de juego apenas se nota. La pantalla táctil sirve para consultar el mapa y todos los indicadores (tiempo restante, enemigos abatidos, etc.).

Más que con las 3D, esta entrega mejora por sus novedades jugables y supone un gran aliciente para los fans de la saga.





PODEMOS CAMBIAR DE PERSONAJE, entre 4 generales, durante la batalla, lo que añade un toque estratégico al desarrollo.



Valoración Ofrece importantes mejoras "estratégicas" y nuevos personajes, pero las 3D pasan algo desapercibidas. **81**



Os hemos mostrado la consola a fondo y hemos analizado los primeros juegos. Ahora queda repasar los mejores títulos a los podremos jugar en los próximos meses. Las fechas de salida son estimaciones nuestras, pues no hay datos oficiales.

LOS 10 JUEGOS MÁS ESPERADOS





1 METAL GEAR SOLID: SNAKE EATER 3D

Primavera 2012

EL BIG BOSS TAMBIÉN LLEGARÁ A LA NUEVA PORTÁTIL, y lo va a hacer recuperando su tercera aventura (que salió en PS2 hace seis años) con unos gráficos más pulidos y, por supuesto, en tres dimensiones.

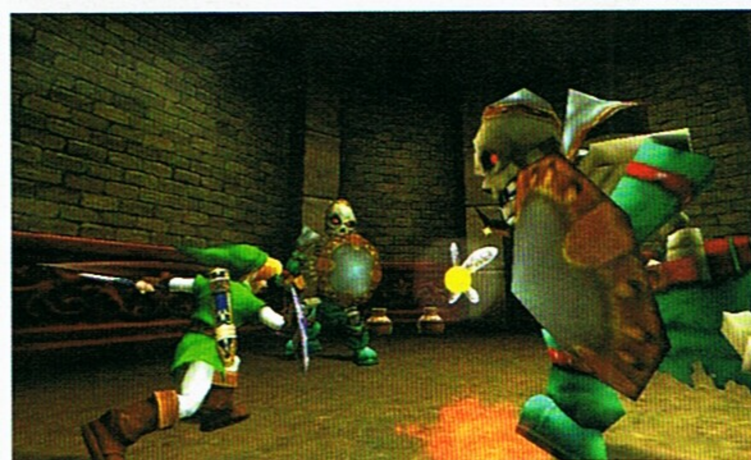
Por el momento, Konami solo ha mostrado una secuencia de vídeo interactiva, en la que podíamos mover la cámara y acompañar a Naked Snake (Big Boss) por la jungla de Groznyj Grad hasta llegar a un puente colgante, donde había que burlar la vigilancia de un helicóptero Super Hind. La secuencia terminaba con el inolvidable combate entre nuestro personaje y The Boss, utilizando las técnicas C.Q.C. que ya conocemos.

Sin embargo, *Snake Eater 3D* no parece tratarse de un simple "remake". Los escenarios eran ligeramente distintos al original, la cámara resultaba más cercana al protagonista y nuestro personaje vestía con uno de los uniformes que le hemos visto en *MGS Peace Walker,* la última entrega para PSP.

Por otro lado, no sabemos cómo se integrarán en 3DS los dos temas principales de *Snake Eater,* es decir, la supervivencia (con la necesidad de curarnos las heridas y cazar) y la infiltración a través del camuflaje. Aunque no se sabe con seguridad cuándo aparecerá, ya mostraba un aspecto muy avanzado.

NO SERÁ UN "REMAKE" sino una revisión de un juego inolvidable, pero aún no sabemos como se las arreglará Big Boss con estos controles.

INK Y GANONDORF
ucharán en una de las
venturas más grandes
e todos los tiempos.





2 ZELDA: OCARINA OF TIME

Verano 2011

LA QUE QUIZÁ SEA LA AVENTURA MÁS GRANDE DE LAS CONSOLAS, va a regresar 13 años después de salir en Nintendo 64 (no contamos las versiones de Consola Virtual y GameCube). Casi todos los elementos de los *Zelda* modernos nacieron con este juego: su aspecto tridimensional, el diseño de las mazmorras, cabalgar a lomos de Epona... y el paso del tiempo, que nos permitía ver crecer a Link. En este caso, además, con la posibilidad de tocar una ocarina (con los 4 botones principales) para resolver algunos puzles.

La versión de 3DS no será un simple "port" del original. Se integrará el efecto 3D en los escenarios, aunque no será muy relevante para el desarrollo, pero los gráficos sí serán mucho más detallados. Además, incluirá los escenarios añadidos de *Master Quest*, la versión para 64DD que no llegó a salir (con cambios en las mazmorras y enemigos más duros) y contenido exclusivo aún por confirmar.

Respecto al control, aún no sabemos si aprovechará el acelerómetro, mientras que la pantalla táctil hará las veces de menú, con el mapa de las mazmorras y los objetos que hemos recogido. Para redondear un lanzamiento tan importante, Nintendo España ha declarado recientemente que este juego llegará completamente traducido al castellano.

→ TODAVÍA ES UNA AVENTURA INOLVIDABLE, aunque el paso a las 3D no mejora la experiencia. Los extras de esta versión están por confirmar.

UN BARCO a la deriva será el escenario de esta aventura de terror cargada de acción.







CHRIS REDFIELD y Jill Valentine coprotagonizarán este "survival horror".

3 RESIDENT EVIL REVELATIONS

■ Primavera 2012

■ **LAS HORDAS DE INFECTADOS** continuarán sembrando el terror en nuestra consola, después de los hechos que vivimos en *Resident Evil 5*. Esta vez abandonaremos Africa para embarcarnos en un peligroso crucero con destino desconocido. Los protagonistas del juego serán los mismos del primer *Resident Evil*: Chris Redfield, ahora convertido en miembro de la BSAA, y la agente de los STARS Jill Valentine.

Revelations repetirá el esquema de las dos últimas entregas, es decir, que apostará por la acción en lugar de la supervivencia. Nosotros nos moveremos en tercera persona, con la cámara sobre el hombro de nuestro protagonista, y utilizaremos el botón L para apuntar en perspectiva subjetiva. Hasta ahora, se trata de uno de los juegos que mejor aprovecha la potencia de la consola, con unos personajes bien animados y unos modelos casi tan detallados como en PS3 o Xbox 360. La pantalla táctil nos servirá como mapa de los niveles y para seleccionar armas y equipo. Y es de esperar que la conexión WiFi permita disfrutar de multijugador, aunque no está confirmado.

El efecto 3D también estará bien aprovechado, sobre todo en los escenarios oscuros, en los que tendremos que explorar con la ayuda de una linterna. Lamentablemente, el juego está aún en un estado muy preliminar de desarrollo, así que todavía no os podemos adelantar más datos.

→ **UNO DE LOS JUEGOS MÁS IMPACTANTES** que hemos visto en 3DS (al menos en vídeo), pero nos preocupa el sistema de control con el slide pad.



PLATAFORMAS, ROL Y CARRERAS supondrán el estreno de Mario en 3DS.



PAPER MARIO 3D



MARIO KART 3D



LA ESTRELLA de Nintendo recuperará sus mejores franquicias en esta consola.

4 JUEGOS DE MARIO

2011 - 2012

LA MASCOTA DE NINTENDO es el gran ausente de la primera remesa de juegos para 3DS, pero aunque ninguno de sus juegos haya salido de inicio, ya tiene varios títulos en el tintero. El primero de ellos será *Mario Kart 3D* y mantendrá el estilo tradicional de las "carreras locas", con gráficos mejorados y una revisión de todos los ítems para evitar situaciones frustrantes (como el típico caparazón azul que echa por tierra nuestra carrera en el último segundo). Por el momento, los únicos personajes confirmados son el fontanero y su hermano Luigi.

Unos meses más tarde aparecerá *Paper Mario 3D*, un juego de rol (de nuevo con combates en tiempo real, en lugar de los turnos que probamos en *Super Paper Mario* para Wii) que aprovechará el efecto 3D para intensificar el contraste entre los escenarios poligonales, con profundidad y efectos de luz, y los personajes planos, como si estuvieran hechos de papel.

Pero el plato fuerte, sin duda, ha sido la confirmación de un nuevo *Super Mario Bros 3D*, en el que ya se encuentran trabajando, y que aún no cuenta con fecha de lanzamiento. El propio Miyamoto ha declarado que "unirá las nuevas tecnologías con el clásico desarrollo de la saga". HC

MARIO ES EL REY MIDAS de los videojuegos, y estamos seguros de que estos tres cartuchos también se van a convertir en oro "jugable".



LOS MUNDOS DE DISNEY y Square se mezclarán en este juego de fantasía.







SORA y Riku (cielo y tierra) serán los protagonistas de esta entrega tridimensional.

5 KINGDOM HEARTS 3D

■ Primavera 2012

■ **EL SUBTÍTULO DE ESTE JUEGO CORRESPONDE** a *Dream, Drop & Distance*, y será una continuación de *Kingdom Hearts RE: Coded* (aunque por un tiempo se rumoreó que podía tratarse de un "remake" del primero) cuyo tema central será la confianza. Nuestra historia comenzará con el examen de Riku y Sora para convertirse en Maestros de la Llave Espada, y nos llevará por nuevos escenarios basados en las películas Disney, entre los que ya se ha confirmado Notre Dame y otros sacados del primer juego de PS2, como las Islas del Destino o la Ciudad del Paso.

Por el momento solo hemos podido disfrutar de unos cuantos trailers (coincidiendo con el E3 de 2010, el Nintendo World y la conferencia de Square-Enix en Tokio) y ya nos han servido para confirmar que tendrá un apartado técnico soberbio, con unos gráficos que serán tan detallados como en PS2 y una estupenda sensación de profundidad gracias a la pantalla en 3D.

El diseño correrá a cargo de Tetsuya Nomura, mientras que la banda sonora será de la compositora Yoko Sjimomura, que ya se encargó de los anteriores. Se rumorea que podría incluir un vídeo que lo conectase con el próximo *Kingdom Hearts III*.

→ **EL MEJOR REGALO PARA LOS FANS** de esta saga, aunque no haga un uso revolucionario de las funciones exclusivas de la consola.



KRAUSER acompañará a Chris y Claire Redfield, Jill Valentine y Hunk.

6 RESIDENT EVIL MERCENARIES

Mayo 2011

LOS PERSONAJES Y ESCENARIOS de las últimas entregas se "reciclarán" en un juego de acción trepidante. *Mercenaries* nos pondrá en la piel de los hermanos Redfield, Jill Valentine, Jack Krauser y Hunk, para derrotar a oleadas de infectados que nos acosarán en unos escenarios abiertos. Nosotros tendremos que sobrevivir mientras les acribillamos (con el característico sistema de puntería de la saga, en que manejamos una mira láser) y aprovechamos elementos de cada nivel para bloquear los accesos y tenderles trampas. La pantalla táctil nos servirá para gestionar el inventario, cambiar de arma con facilidad y ejecutar los movimientos cuerpo a cuerpo. El cartucho contara con modo cooperativo a través de la conexión WiFi , la posibilidad de coleccionar objetos y comparar nuestras puntuaciones.

→ **SUS ATERRADORES GRÁFICOS** pueden malograrse por un efecto tridimensional demasiado confuso y una cámara irregular.



EL DESARROLLO será una extensión del minijuego de acción que ya aparecía en las dos últimas entregas de la saga.



ALGUNOS ESCENARIOS, como el pueblo y la fábrica, y la mayoría de los enemigos, estarán sacados de *Resident Evil 4* y *5*.

7 DEAD OR ALIVE: DIMENSIONS

Mayo 2011

UN TOTAL DE 25 GUERREROS se verán las caras en este torneo de lucha "uno contra uno" que recuperará el estilo tridimensional de toda la saga por primera vez en una consola de Nintendo. La mayoría de ellos, como Kasumi, Ryu Hayabusa (el héroe de *Ninja Gaiden*) o Tina Armstrong ya son veteranos de *Dead or Alive*, mientras que esta es la primera vez que podremos controlar a personajes sacados de *Metroid Other M*, también desarrollado por Team Ninja. La fluidez de los golpes será uno de sus puntos fuertes: mientras que el juego en 3D se va a mover a 30 frames por segundo, si las desactivamos la velocidad se duplicará. Por su parte, la pantalla táctil servirá para hacer los movimientos especiales, siguiendo el camino marcado por *Street Fighter IV*.

→ **SERÁ EL RIVAL MÁS DURO** para *Super Street Fighter IV*, por su aspecto y por la cantidad de luchadores (y luchadoras) disponibles.



TINA ARMSTRONG ya h mostrado dos atuendos diferentes en *Dimensio*



EL JUEGO SERÁ MÁS FLUIDO si desconectamos el modo 3D. Los modelos de los luchadores (y luchadoras) lucirán así de detallados.



EL USO DE LA PANTALLA TÁCTIL nos permitirá ejecutar ataques especiales sin realizar complicadas combinaciones de botones.

EN ESTE SHOOTER sobre raíles nos enfrentaremos a criaturas mitológicas.







PIT volverá a protagonizar un juego tras 19 años (sin contar *Smash Bros*).

8 KID ICARUS UPRISING

Verano 2011

19 AÑOS DESPUÉS DE SU ÚLTIMA ENTREGA PARA NES, ha llegado el momento de acompañar al ángel Pit por tierra y por aire para enfrentarse a Medusa y sus ejércitos de criaturas mitológicas, como la Muerte o el Cancerbero. El desarrollo de *Uprising* recordará a *Panzer Dragoon*, así que nuestro héroe volará por entornos abiertos, pero nosotros tendremos el movimiento limitado, lo justo para evitar los disparos enemigos y los obstáculos del escenario.

Para disparar (o atacar con nuestra espada, según la distancia a la que se encuentren nuestros rivales), podremos manejar un sencillo punto de mira con el pad. Este planteamiento nos permitirá contemplar unos escenarios muy amplios, que aprovecharán el efecto 3D para que tengamos una estupenda sensación de volar. Sin embargo el ritmo salvaje de algunas zonas, en las que no pararemos de esquivar y los efectos nos bombardearán constantemente, hará que sea uno de los juegos más cansados para la vista.

De todos modos, no hay que preocuparse, porque solo hemos probado una versión preliminar y Nintendo está poniendo mucho esfuerzo para reflotar esta franquicia. Técnicamente, el protagonista y los enemigos finales son de lo más llamativo que hemos visto en la consola.

→ UN REGRESO MUY ESPERADO y uno de los títulos más vistosos de 3DS, pese a que el desarrollo no ofrece mucha libertad y puede resultar mareante.



9 PROFESSOR LAYTON AND THE MASK OF MIRACLE

YA LO HE JUGADO

■ Primavera 2012

■ **LA QUINTA ENTREGA DE ESTA SAGA** (la tercera cronológicamente) nos volverá a poner tras la pista de Jean Descole. El profesor y su fiel ayudante Luke Triton tendrán que encontrar una máscara mágica, que concede deseos a su portador, y que se ha utilizado para convertir en piedra a los habitantes del pueblo.

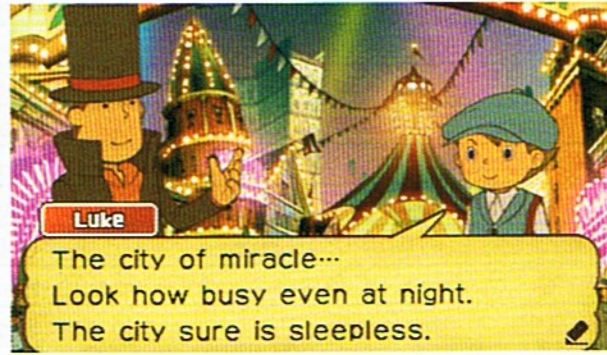
Los personajes mantendrán el aspecto de los juegos anteriores, aunque se van a cambiar por modelos tridimensionales consiguiendo un efecto realmente llamativo en 3D. Eso sí, no hay puzles que aprovechen esta característica y de hecho es más aventurero que las anteriores entregas de la saga. Aún así, se ha convertido en el juego más vendido de la consola en Japón, con más de 170.000 unidades el primer día, y por tanto en la verdadera joya del lanzamiento. HC

→ **LAS IMÁGENES EN 3D RESULTAN ESPECTACULARES** aunque el desarrollo es poco innovador y con más toques de aventura.

LAYTON pondrá a prueba su ingenio para buscar una máscara mágica.



EL EFECTO 3D está muy conseguido, y te sumerge tanto que se necesita descansar de vez en cuando. No influye en el desarrollo.



LOS DIÁLOGOS tendrán más presencia que antes, en perjuicio de los puzles. Es más aventurero, pero habrá puzles descargables.

10 ANIMAL CROSSING

■ Otoño 2011

■ **BIENVENIDOS A NUESTRO PUEBLO**, en el que podréis hacer amigos, coleccionar insectos, peces, fósiles... cambiar vuestro aspecto y disfrutar de la vida silvestre. Como en las anteriores entregas, los diseños serán muy simples (con la posibilidad de utilizar nuestro Mii) y las 3D tampoco van ser revolucionarias. Sin embargo, *Animal Crossing* va a mejorar considerablemente gracias al resto de funciones de la consola, sobre todo en lo que respecta al modo multijugador. Y es que podremos visitar el pueblo de nuestros amigos, intercambiar datos con desconocidos a través de Street Pass y coincidir en la ciudad para comprar y vender objetos. Los eventos temporales, sincronizados con el reloj y el calendario de la consola, también van a ser la bomba. HC

→ **EL DESARROLLO "DE SIEMPRE"** mejora con el aspecto 3D y sobre todo con las opciones de conectividad de la nueva portátil.





LOS DISEÑOS SERÁN TAN SIMPLES COMO EN Wii, pero van a ganar en resolución y en profundidad gracias al uso de las 3D.



LA CONEXIÓN INALÁMBRICA multiplicará las posibilidades del modo multijugador. ¡Tened a mano vuestros códigos de amigo!

OTROS LANZAMIENTOS

Además de los diez bombazos que os hemos mostrado en profundidad, la lista de lanzamientos confirmados para 3DS es enorme. Juegos de todos los estilos, pero sin fecha confirmada:

•ACE COMBAT 3D	Namco-Bandai	SIMULADOR
•ASSASSIN´S CREED LOST LEGACY	Ubisoft	AVENTURA
•BAKUGAN RISE OF THE RESISTANCE	Activision	ACCIÓN
•BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT II	Arc	LUCHA
•BLOODRAYNE THE SHROUD	Majesco	ACCIÓN
•BOMBERMAN 3DS	Hudson	PUZLE
•BONK	Hudson	PLATAFORMAS
•CARTOON NETWORK PUNCH TIME EXPLOSION	Crave	LUCHA
•CAVE STORY 3D	Nicalis	PLATAFORMAS
•CHOCOBO RACING 3D	Square-Enix	VELOCIDAD
•COMBAT OF GIANTS DINOSAURS 3D	Ubisoft	LUCHA
•CONTRA	Konami	ACCIÓN
•CRUSH 3D	Sega	PUZLE
•DE BLOB: THE UNDERGROUND	THQ	PUZLE
•DECA SPORTS EXTREME	Hudson	MINIJUEGOS
•DR. LAUTREC AND THE FORGOTTEN KNIGHTS	Konami	PUZLE
•DRAGON QUEST	Square-Enix	ROL
•DRIVER RENEGADE	Ubisoft	VELOCIDAD
•FIFA SOCCER	EA	DEPORTIVO
•FINAL FANTASY	Square-Enix	ROL
•GHOST RECON SHADOW WARS	Ubisoft	ESTRATEGIA
•HARVEST MOON 3D	Marvelous	ROL
•JAMES NOIR´S HOLLYWOOD CRIMES	Ubisoft	PUZLE
•LEGO PIRATAS DEL CARIBE	Disney	ACCIÓN
•MEGA MAN LEGENDS 3	Capcom	ACCIÓN
•NARUTO SHIPPUDEN 3D	505 Games	LUCHA
•ONE PIECE UNLIMITED CRUISE	Namco-Bandai	ACCIÓN
•PROFESOR LAYTON X PHOENIX WRIGHT	Capcom	PUZLE
•PUZZLE BOBBLE UNIVERSE	Square-Enix	PUZLE
•RABBIDS TRAVEL IN TIME	Ubisoft	MINIJUEGOS
•RAYMAN 3D	Ubisoft	PLATAFORMAS
•SAINTS ROW DRIVE BY	THQ	ACCIÓN
•STARFOX 64 3D	Nintendo	SHOOT´EM UP
•SONIC THE HEDGEHOG	Sega	PLATAFORMAS
•SPORTS ISLAND	Konami	DEPORTIVO
•TALES OF THE ABYSS	Namco-Bandai	ROL
•TETRIS AXIS	Hudson	PUZLE
•THE CONDUIT 3DS	Sega	SHOOT´EM UP
•TRANSFORMERS DARK OF THE MOON	Activision	ACCIÓN


BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT II


BOMBERMAN 3DS


CHOCOBO RACING 3D



DRIVER RENEGADE

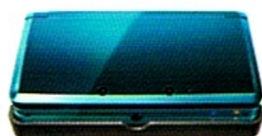

GHOST RECON SHADOW WARS


NARUTO SHIPPUDEN 3D


RAYMAN 3D



3DS












HOBBY CONSOLAS

Este suplemento se regala con Hobby Consolas n 235